



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

EKSPERESI WARISAN DIRI MELALUI VIDEO PEMETAAN

Tan Seak Yin

58081

Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian

(Seni Halus)

2019

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Grade: _____

Please tick (✓)

Final Year Project Report

☒

Masters

☐

PhD

☐

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on the 2nd day of JUNE 2019

Student's Declaration:

I **TAN SEAK YIN, (58081), FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS** hereby declare that the work entitled **EKSPERESI WARISAN DIRI MELALUI VIDEO PEMETAAN** is my original work. I have not copied from any other students' work or from any other sources except where due reference or acknowledgement is made explicitly in the text, nor has any part been written for me by another person.

2 Jun 2019

Date submitted

Seak Yin

Tan Seak Yin (58081)

Supervisor's Declaration:

I **ASLINA BINTI MOHD JAINAL**. hereby certifies that the work entitled **EKSPERESI WARISAN DIRI MELALUI VIDEO PEMETAAN** prepared by the above named student, and was submitted to the **FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS** as a fulfillment for the conferment of **BACHELOR OF APPLIED ARTS WITH HONOURS (FINE ARTS)**, and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work

Received for examination by:


(Aslina binti Mohd Jainal)

Date:

2/6/2019

I declare that Project/Thesis is classified as (Please tick (√)):

☐

CONFIDENTIAL(Contains confidential information under the Official Secret Act 1972)*

☐

RESTRICTED (Contains restricted information as specified by the organisation where research was done)*


☒

OPEN ACCESS

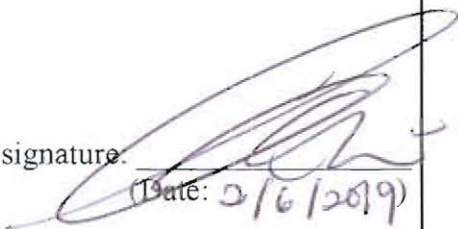
Validation of Project/Thesis

I therefore duly affirm with free consent and willingly declare that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abiding interest and rights as follows:

- This Project/Thesis is the sole legal property of Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS).
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies for the purpose of academic and research only and not for other purpose.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to digitalise the content for the Local Content Database.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies of the Project/Thesis for academic exchange between Higher Learning Institute.
- No dispute or any claim shall arise from the student itself neither third party on this Project/Thesis once it becomes the sole property of UNIMAS.
- This Project/Thesis or any material, data and information related to it shall not be distributed, published or disclosed to any party by the student except with UNIMAS permission.

Student signature 

(Date: 2 Jun 2019)

Supervisor signature: 

(Date: 2/6/2019)

Current Address:

LOT 1077, KAMPONG KUBANG TEBIT,
PULAI CHONDONG,
16600 MACHANG,
KELANTAN

Notes: * If the Project/Thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach together as annexure a letter from the organisation with the period and reasons of confidentiality and restriction.

EKSPERESI WARISAN DIRI MELALUI VIDEO PEMETAAN

TAN SEAK YIN

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Seni Halus)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2019

PENGESAHAN

Projek bertajuk **Eksperesi Warisan Diri Melalui Video Pemetaan** telah disediakan oleh **Tan Seak Yin** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Seni Halus**).

Diterima untuk diperiksa oleh :

(Cik Aslina binti Mohd Jainal)

Penyelia

Tarikh:

PENGAKUAN

Adalah ini diakui bahawa saya, **Tan Seak Yin** disertai penulisan yang bertajuk **Eksperesi Warisan Diri Melalui Video Pemetaan** sebagai sebahagian daripada keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dalam Program **Seni Halus** diterima.

Disahkan oleh :

(Cik Aslina Binti Mohd Jainal)

Penyelia

PENGHARGAAN

Terlebih dahulu saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan ribuan terima kasih kepada penyelia projek saya, Cik Aslina Mohd Jainal yang telah banyak memberi sokongan, dorongan, bimbingan dan nasihat kepada saya sepanjang masa untuk menyediakan laporan tahun akhir ini sehingga siap.

Selain itu, saya juga menghargai jasa baik pensyarah-pensyarah yang telah memberi sokongan dan nasihat daripada Encik Anuar Ayob, Prof Zulkalnain Zainal Abidin, Dr Yakup Mohd Rafee, Encik Awangko' Hamdan bin Awang Arshad, Dr. Wan Jamarul Imran Wan Abdullah Thani, Encik Hishamuddin Siri, Encik Hakimi Halim, Puan Siti Shahida binti Kamel, Encik Mohd. Zamhari bin Abol Hassan, Encik Mohamad Faizuan Mat dan Puan Endang Lestari. Terima kasih diucapkan atas pertolongan sama ada dari segi pemberian maklumat yang berkesan mahupun memberi tunjuk ajar dalam proses menghasilkan serta menjayakan projek tahun akhir saya ini.

Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada kedua ibu bapa saya yang telah banyak memberi sokongan dari segi kewangan dan juga motivasi supaya saya tabah menjalankan projek tahun akhir ini.

Akhir sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menjayakan projek tahun akhir ini serta rakan-rakan saya yang telah memberi cadangan dan tindak balas terhadap projek saya supaya saya dapat mengetahui kelemahan dalam hasil kerja yang boleh diperbaiki dan menghulurkan bantuan semasa saya memerlukannya. Sekian, terima kasih.

Isi Kandungan

Perkara	Halaman
Borang Pengesahan	i
Pengesahan	iii
Pengakuan	iv
Penghargaan	v
Isi Kandungan	vi
Abstrak	viii
1.0 PENGENALAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pernyataan Masalah	2
1.3 Objektif Kajian	3
1.4 Persoalan Kajian	4
1.5 Kepentingan Kajian	4
1.6 Kesimpulan	4
2.0 SOROTAN KAJIAN	5
2.1 Bahan Bacaan	5
a. Video Pemetaan	5
b. Warisan	7
2.2 Karya Rujukan	11
a. ‘Tim Sembilan Matahari’, (2014)	11
b. ‘The Vessel’, (2012)	12
c. ‘Wayang Kulit Kelantan’, (1959)	13
2.3 Kesimpulan	14
3.0 METODOLOGI KAJIAN	15
3.1 Data Primer	15
a. Pemerhatian	15
b. Eksperimen	15

3.2 Data Sekunder	16
a. Buku	16
b. Laman Web	17
c. Jurnal	17
3.3 Kesimpulan	17
 4.0 DAPATAN KAJIAN DAN KARYA AKHIR	 18
4.1 Dapatan Kajian	18
a. Eksperimen	18
4.2 Ulasan Karya Akhir	19
4.3 Idea dan Konsep	20
4.4 Kajian Teknikal	22
4.5 Proses Penghasilan Karya	24
a. Pra-Produksi	24
b. Produksi	26
c. Pasca Produksi	31
4.6 Kesimpulan	32
 5.0 RUMUSAN	 33
 Bibliografi	 34

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti warisan diri dalam video pemetaan. Pengkaji telah melakukan eksperimentasi dan pemerhatian terhadap beberapa bahan dan corak bagi penghasilan sebuah karya. Tujuan pengkaji memilih kajian ini kerana untuk mengetengahkan nilai budaya, warisan dan tradisi di Kelantan melalui representasi gendang Cina dan wayang kulit sebagai lambang pertahanan yang kuat dan menjadi tradisi zaman berzaman. Kajian ini telah dibuktikan dengan penghasilan karya bertajuk 'Identity of Life' dipersembahkan dalam bentuk seni video pemetaan. Adalah diharapkan bahawa kajian ini boleh dijadikan sebagai bahan rujukan kepada pelajar pada masa depan di samping mewarisi budaya serta warisan diri.

1.0 PENGENALAN

Dalam kajian ini pengkaji mengkaji tentang warisan diri di Kelantan serta maksud perkataan 24 musim yang ada pada kalendar Cina. Pengkaji juga mengkaji potensi dalam video pemetaan. Pengkaji menerangkan tentang pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian serta kepentingan kajian ini dijalankan. Pengkaji memilih untuk melakukan kajian ini kerana kajian ini mempunyai hubung kait dengan identiti serta kehidupan pengkaji.

1.1 LATAR BELAKANG

Pemetaan merupakan seni teknologi yang berkembang pesat pada hari ini. Pengaplikasian seni elektronik merupakan pendekatan eksperimental yang digunakan secara berterusan untuk meneroka bahasa baru dengan menggabungkan seni dengan teknologi, seni gunaan dan seni halus. Selalunya ia dapat mendorong audien khususnya pengkarya muda untuk mencuba sesuatu yang baru dengan adanya sikap yang ditunjukkan berdasarkan penerokaan bahasa baru. Keadaan ini dapat memberi peluang kepada mereka yang inginkan pembaharuan menerusi eksplorasi dan eksperimentasi yang berterusan dalam mencari bahasa yang baru serta ingin keluar daripada ekspresi konvensional (Mohd Tahir, 2010). Perkembangan teknologi kini sedikit sebanyak telah memberi kesan terhadap persembahan seni teater tradisional ini.

Seni pemetaan boleh digunakan dalam pelbagai bentuk teknik pencahayaan dan merupakan salah satu media baru dengan menggunakan cahaya yang melibatkan pancaran atau tembakan projektor pada sesuatu benda atau tempat tentang apa yang ingin disampaikan (Livingstone, 1999). Sebagai contoh, ia boleh dipancarkan pada bangunan bersejarah, struktur sementara atau arca, atau mana-mana permukaan yang

besar. Pemetaan unjuran dihasilkan pada waktu malam atau dalam persekitaran cahaya rendah sehingga imej yang dipancar akan kelihatan secara menonjol dan terang-terangan terhadap latar belakangnya. Seni video pemetaan ini merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan mesej kepada audien.

Budaya dan warisan merupakan sesuatu amalan yang diwarisi secara turun-temurun (Arafah, 2003). Kebudayaan tradisi masyarakat Kelantan terpancar daripada warisan kesenian tradisi rakyat dan etnik Kelantan sepertimana dapat dilihat dalam persembahan Mak Yong, Wayang Kulit dan Dikir Barat, kemahiran perusahan songket, membatik, ukir-mengukir, perusahan perak dan tembaga, permainan rakyat dan sebagainya. Watak Kelantan sering dikaitkan dengan watak dinamik. Watak dinamik merupakan satu kelompok masyarakat yang menterjemah dalam segala lapangan, kehidupan sosial, budaya, politik dan ekonomi. Kebudayaan merupakan suatu cerminan dalam kehidupan masyarakat sekitarnya, dengan meneliti rentak budaya dalam sesebuah masyarakat.

Kesimpulannya, seni video pemetaan tidak asing lagi di kalangan masyarakat, namun kebanyakan karya seni video pemetaan yang dihasilkan hanya tertumpu kepada permukaan yang rata sahaja. Dalam kajian ini, pengkaji akan menghasilkan karya yang berbentuk 3D serta warisan diri dan akan melihat bagaimana kesan dan pandangan masyarakat terhadap video pemetaan yang dipancarkan pada objek 3D.

1.2 PERNYATAAN MASALAH

Seni lukis moden atau seni lukis kontemporari merujuk kepada karya lukisan bergaya baru di Malaysia. Ia boleh dikatakan sebagai seni lukis Avant-Garde yang langsung tidak memiliki apa-apa kesefahaman dan tidak mempunyai kaitan dengan seni

tradisional Malaysia mahupun dari segi falsafah seni, visual, bahan, dan teknik. Kebanyakan pengkarya menerima atau menghasilkan karya di atas kanvas, namun dengan teknologi yang ada pada masa kini, adakah mereka dapat menerima pengaplikasian teknologi ke dalam karya mereka.

Di Malaysia, seni pemetaan merupakan sesuatu yang baru dan kekurangan data untuk mendapatkan bahan dan cara untuk menghasilkan karya. Menurut Haris Abadi (2011), menyatakan bahawa beliau juga mengalami masalah dalam mencari data kerana beliau merupakan perintis awal dalam seni pemetaan di Malaysia. Hal ini dikatakan sendiri oleh Gere (2012), karya teknologi kurang diketengahkan di institusi seni walaupun praktis pengkarya dan projek yang menjurus kepada teknologi digital yang sedang berkembang maju.

Menurut Shukri (2016), seni tradisional itu semakin hilang di kalangan masyarakat Melayu dan bimbang golongan anak muda tidak berpeluang mengenali seni warisan tersebut kerana ditelan zaman. Pada pandangan beliau, wayang kulit Melayu mungkin tidak akan pupus tetapi berkemungkinan pada masa hadapan nanti tiada anak Melayu yang berminat dengan seni tradisional tersebut.

1.3 OBJEKTIF KAJIAN

- i. Mengenal pasti ciri-ciri warisan diri dalam video pemetaan.
- ii. Menganalisa kaedah, teknik dan proses dalam seni video pemetaan.
- iii. Mengaplikasikan seni video pemetaan dalam mengekalkan warisan dan tradisi diri.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

- i. Apakah ciri-ciri warisan diri yang ada dalam video pemetaan?
- ii. Apakah kaedah, teknik dan proses dalam seni video pemetaan?
- iii. Bagaimanakah untuk mengekalkan warisan dan tradisi diri dalam penghasilan video pemetaan?

1.5 KEPENTINGAN KAJIAN

- i. Memberi ruang dan peluang kesedaran untuk menceburi bidang yang baru dan menunjukkan potensi video pemetaan dalam penghasilan karya kontemporari.
- ii. Membantu institusi menyediakan sumber atau bahan rujukan yang sedia ada kepada masyarakat.
- iii. Memberi kesedaran tentang pentingnya penggunaan media baru pada masa kini dalam menyampaikan mesej dalam karya.

1.6 KESIMPULAN

Berdasarkan kajian yang dijalankan, pengkaji dapat mengetahui objektif yang dikaji berdasarkan tajuk kajian yang telah ditetapkan. Pengkaji berharap agar objektif yang ingin dikaji dapat dianalisis dalam mencari maklumat dengan lebih terperinci.

2.0 SOROTAN KAJIAN

Pembelajaran tentang video pemetaan, budaya dan warisan dijalankan. Tinjauan literatur akan memberi tumpuan kepada maksud, kaedah dan teknik video pemetaan dan budaya terlebih dahulu. Selain itu, pengkaji akan memberi tumpuan kepada contoh karya dan artis video pemetaan, budaya dan warisan.

2.1 BAHAN BACAAN

a. Video Pemetaan

Kehadiran seni video pemetaan pada masa kini telah mengubah masyarakat untuk menghasilkan karya yang berasaskan teknologi. Video pemetaan sebagai kaedah baru yang menarik evolusi seni visual sebagai manifestasi penceritaan seni visual dan teknologi. Para seniman dapat mewujudkan idea yang mereka cipta ke dalam bahan 3D mahupun dalam bentuk seni bina. Video pemetaan menggabungkan pemetaan filem dan video sebagai strategi pertunjukkan. Kebiasaannya, pemetaan unjuran akan menggunakan perisian 2D atau 3D untuk manipulasi bentuk-bentuk yang sebelumnya. Video pemetaan muncul sebagai teknik unjuran yang mengubah mana-mana permukaan sama ada bangunan, permukaan rata atau objek berbentuk 3D.

Video pemetaan juga dikenali sebagai video pemetaan unjuran, 3D pemetaan unjuran, pemetaan unjuran, pemetaan digital, dan pemetaan seni bina adalah kajian yang memperoleh daripada teknik. Aplikasi yang berbeza adalah bentuk inovatif seni multimedia. Menurut Ekim (2011), menyatakan “*Over the past decade, the growth of digital technologies plays a vital role to create computer-based artworks to display. Digital installations, branches of video arts, are started to apply not only on a flat screen but also on public spaces*”. Pernyataan di atas menjelaskan bahawa pemasangan

seperti ini dipanggil sebagai pemetaan unjuran. Melalui teknologi digital, ia telah memainkan peranan yang penting untuk mencipta karya seni yang berasaskan komputer. Hal ini dapat dilihat bahawa pemasangan digital, seni video bukan sahaja dapat dimulakan pada skrin rata tetapi ia juga dapat dipancarkan atau dipamerkan pada ruang awam atau ruang 3D.

Pengkaji dapat menyimpulkan bahawa video pemetaan merupakan sebuah seni instalasi yang menggabungkan perangkat lunak dan perangkat keras. Beberapa video pemetaan yang dikawal oleh komputer digunakan untuk memancarkan gambar atau video kepada sebuah permukaan yang diinginkan. Untuk menciptakan permukaan tersebut menjadi interaktif, pemetaan ini boleh dijadikan berlapis-lapis dengan konteks video, gambar, logo, jenama, dan lain – lain. Dengan manipulasi pemetaan unjuran tersebut, cara penglihatan kita terhadap objek, benda, atau bidang tersebut akan berubah.

Menurut Peter Weishar (1998), dalam bukunya *Digital Space Designing Virtual Environment*, mengatakan bahawa terdapat beberapa teknik pemetaan yang ada video pemetaan. Antara teknik pemetaan ialah pemetaan sesatah, pemetaan silinder, pemetaan kubik, pemetaan sfera, pemetaan dekal, pemetaan UV, pemetaan benjolan, pemetaan anjakan, dan pemetaan permukaan. Menurut Ami Chopine (2011), dalam bukunya *3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modelling, Texturing, and Animation*, mengatakan bahawa terdapat beberapa kaedah pemetaan yang boleh digunakan dalam video pemetaan.

Antara kaedah pemetaan yang boleh digunakan pada video pemetaan ialah pemetaan tekstur, pemetaan pantulan, pemetaan persekitaran dan pemetaan alfa dan transparansi atau lutsinar. Pemetaan tekstur ialah menggunakan imej atau grafik bagi

tujuan pemetaan. Analogi yang sama untuk cara menggunakan tekstur 2D kepada objek 3D adalah membungkus hadiah, dibentuk menjadi kotak. Pemetaan pantulan pula menghasilkan permukaan yang bersinar hasil dari proses pemetaan refleksi atau pantulan manakala pemetaan persekitaran ialah menghasilkan permukaan yang mengembalikan refleksi dari keadaan persekitaran.

Teknik pemetaan persekitaran pertama kali diperkenalkan ke grafik komputer oleh Blinn dan Newell (1976). Pemetaan persekitaran terbahagikan kepada tiga bahagian iaitu pemetaan sfera, pemetaan paraboloid, dan pemetaan bentuk. Selain itu, bagi permukaan objek yang bersifat lutsinar seperti plastik atau kaca, prinsip pemetaan transparensi boleh digunakan. Ianya merujuk kepada tahap cahaya yang dibenarkan menerusi permukaan objek. Justeru, kaedah pemetaan foton merupakan kaedah terbaru yang telah dibangunkan untuk proses penggabungan. Ia tidak hanya berurusan dengan cahaya tidak langsung, tetapi juga dengan semua kesan yang dapat dilacak oleh sinaran dengan refleksi dan refraksi.

Kesimpulannya, kehadiran seni video pemetaan pada masa kini telah memberi satu lembaran baru bahawa seni video bukan sahaja tertumpu kepada satu teknik atau kaedah sahaja. Oleh itu, pengkaji menghasilkan sebuah karya yang mempunyai gabungan teknologi dan budaya serta warisan.

b. Warisan

Budaya dan warisan merupakan sesuatu amalan yang diwarisi secara turun-temurun (Arafah, 2003). Hal ini bermaksud bahawa budaya Melayu, Cina dan India yang diamalkan hari ini adalah lanjutan daripada budaya terdahulu. Menurut laman web Rawa Hill Village (2004), kebudayaan adalah satu cara hidup yang dikembangkan oleh

sesuatu masyarakat untuk memenuhi keperluan dan kehendak untuk terus hidup, meneruskan zuriat dan mengatur pengalaman sosial. Menurut definisi sosiologi, kebudayaan ialah cara hidup yang menjadi kepunyaan bersama. Kebudayaan biasanya dikatakan sebagai benda-benda seperti lukisan, kesusasteraan, muzik dan falsafah.

Selain itu, kebudayaan bukan sahaja merupakan perkara yang berilmu dalam hidup, tetapi juga apa sahaja yang terdapat di persekitaran manusia yang dibuat oleh manusia. Kebudayaan tradisi masyarakat di Malaysia terpancar daripada warisan kesenian. Hal ini dapat dilihat melalui tradisi rakyat dan etnik Kelantan persembahan Mak Yong, Wayang Kulit dan Dikir Barat, kemahiran perusahaan songket, membatik, ukir-mengukir, perusahaan perak dan tembaga, permainan rakyat dan sebagainya. Watak Kelantan sering dikaitkan dengan watak dinamik. Watak dinamik merupakan satu kelompok masyarakat yang menterjemah dalam segala lapangan, kehidupan sosial, budaya, politik dan ekonomi.

Kebudayaan dalam negeri Kelantan ini mengungguli carta teratas dalam negara, kenyataan ini tidak dapat disangkal kerana ketaksuban masyarakatnya menjunjung seni warisan dan adat budaya. Kebudayaan merupakan suatu cerminan dalam kehidupan masyarakat sekitarnya, dengan meneliti rentak budaya dalam sesebuah masyarakat. Hal ini dapat dilihat dengan jelas apabila seseorang berkunjung ke negeri Kelantan. Sebagai contoh, muzik tradisional iaitu dikir barat begitu diminati oleh masyarakat di negeri ini.

Selain itu, dari segi persembahan tradisional, permainan Mak Yong merupakan permainan yang kerap dianjurkan di negeri ini. Menurut Seni Budaya Kelantan: Mak Yong (2012), Mak Yong adalah satu jenis seni drama kombinasi nyanyian dan tarian di iringi oleh muzik tradisional Melayu Patani yang tersendiri. Makyong atau Makyung

merupakan sejenis tarian Melayu tradisional. Drama tari Mak Yong ini merupakan sebagai suatu bentuk drama-tari Melayu yang menggabungkan unsur-unsur ritual, lakonan dan tarian yang digayakan, muzik vokal dan instrumental, lagu, cerita dan teks percakapan yang formal dan bersahaja. Terdapat tujuh jenis persembahan Makyong yang pernah wujud. Setiap jenis persembahan Makyong mempunyai sedikit perbezaan yang membezakan di antara satu dengan yang lain. Jenis-jenis Makyong ialah Makyong Pattani, Makyong Kelantan, Makyong Kedah, Makyong Laut, Makyong Riau, Makyong Medan, dan Makyong Kalimantan.

Selain daripada itu, mungkin ramai lagi masyarakat di luar sana masih tidak tahu dengan kewujudan persembahan “main teri” dan wayang kulit. Persembahan ini juga merupakan persembahan tradisional yang tidak ada di tempat lain. Wayang adalah salah satu bentuk drama dan teater yang paling rumit dan halus yang dikembangkan dari generasi ke generasi secara berterusan (Umi Abdullah, 2013). Hal ini kerana, wayang kulit menyampaikan penceritaan melalui persembahan teater yang menggunakan cahaya dan bayang. Wayang adalah suatu bentuk seni pertunjukkan berupa drama yang meliputi seni muzik, seni tutur kata, seni lukis dan lain-lain menjadi kesatuan yang indah.

Pada hari ini, terdapat empat jenis wayang kulit yang ada di Semenanjung Malaysia. Setiap jenis wayang kulit ini memainkan peranan yang mempengaruhi penceritaan masyarakat dan juga kebudayaan. Empat jenis wayang kulit di Semenanjung Malaysia ialah wayang Kelantan, wayang Melayu, wayang Purwo dan wayang Gedek. Wayang Kelantan biasanya menggunakan bahasa Melayu loghat Kelantan dan berasaskan kepada pengaruh patani. Cerita yang dimainkan oleh Dalang biasanya ialah cerita dalam Hikayat Seri Rama.

Di samping itu, permainan wau atau layang-layang kini terkenal di kalangan kanak-kanak tetapi permainan ini juga sejak dahulu lagi amat terkenal. Wau bulan adalah salah satu permainan tradisional masyarakat Melayu khususnya di negeri Kelantan Darul Naim. Namun, terdapat juga pelbagai jenis wau yang wujud di negeri ini antaranya ialah wau tukang, wau barat, wau bulan, wau kucing, wau merak, wau bayang, dan wau burung (Ismail, 2015). Hal ini menunjukkan bahawa penghasilan pelbagai jenis wau membawa corak dan maksud yang berbeza. Permainan wau selalunya bertujuan untuk mengisi masa lapang, menyambut perayaan tertentu serta menunjukkan kegembiraan.

Kesimpulannya, warisan dan budaya haruslah diamalkan secara turun-temurun. Kebudayaan di Kelantan masih dikekalkan sehingga kini. Sebagai contoh, permainan wau, dikir barat, wayang kulit, serta Makyong dapat dilihat dengan jelas apabila seseorang itu berkunjung ke negeri Cik Siti Wan Kembang.

2.2 KARYA RUJUKAN

a. 'Tim Sembilan Matahari', (2014)



Rajah 1
Adi Panutun dan Debbie Rivinandya
'Tim Sembilan Matahari'
2014

Rajah 1 menunjukkan sebuah karya video pemetaan yang dihasilkan oleh dua warga asal Bandung, Indonesia yang bernama Adi Panutun dan Debbie Rivinandya yang telah memenangi juara 1 Art Vision Contest, Moscow International Festival "Circle of Light" 2014. Pengkaji telah memilih karya ini sebagai karya rujukan kerana karya ini mempunyai kaedah dan cara penyampaian video pemetaan yang sangat menarik. Karya ini telah menarik perhatian audien untuk melihat budaya Indonesia dengan pancaran objek warna yang cantik serta air terjun yang mengalir di atas kanvas.

Di dalam karya ini, Adi Panutun dan Debbie Rivinandya telah menggunakan warna dan cahaya yang sangat sepadan dengan kanvas yang ada di sana. Selain itu, mereka memancarkan Moscow dalam bentuk 'Cicle of Light' untuk menyampaikan maksud dan idea yang ingin disampaikan. Dalam Art Vision Contest, Indonesia telah

bertanding dalam dua kategori iaitu klasik dan moden. Oleh itu, karya ini telah menggunakan tema budaya Indonesia dan seni video pemetaan sebagai subjek utama.

b. 'The Vessel', (2012)



Rajah 2
Isha Hening
'The Vessel'
2012

Rajah 2 menunjukkan karya pemetaan (*motion graphics*) ke atas papan dan kotak. Pengkaji memilih karya ini sebagai bahan rujukan kerana karya ini mempunyai dua fungsi iaitu dalam bentuk interaktif dan video pemetaan. Selain itu, karya ini menggunakan papan serta kotak untuk dipancar ke atasnya. Ia menggabungkan kedua-dua bentuk untuk menghasilkan satu karya yang sangat menarik perhatian audien. Selain itu, kedua-dua karya ini berhubung kait antara satu sama lain dari segi cara penyampaian, bunyi dan latar belakang.

Karya ini mengisahkan tentang bot layar. Bot layar diperbuat dalam bentuk jubin tetris, setiap orang mengambil bahagian-bahagian jubin tetris kemudian mereka secara bergilir-gilir untuk mencipta sebuah bot layar. Hal ini berlaku secara serentak seperti landskap di sisi skrin mengambil alih latar belakang supaya mereka dapat merasakan

pengalaman yang menyerap semasa perjalanan bot belayar melalui pemandangan yang berubah-ubah.

c. **‘Wayang Kulit Kelantan’, (1959)**



Rajah 3
Nik Zainal Abidin
‘Wayang Kulit Kelantan’
1959

Rajah 3 menunjukkan karya lukisan cat minyak atas kanvas. Pengkaji memilih karya ini sebagai bahan rujukan kerana karya ini mempunyai makna tentang wayang kulit Kelantan yang ingin dikaji oleh pengkaji. Karya ini membawa tema kepada kekayaan dan keindahan budaya tempatan. Karya ini melukiskan kesedaran kepada kesenian peribumi yang indah dan dekoratif dalam pengolahan permukaan dan ruang cetek. Selain itu, karya ini mencerminkan penampilan kesenian tradisi sebagai subjek karya yang bertunjangkan budaya serantau, khususnya berjaya menonjolkan budaya negeri Kelantan.

2.3 KESIMPULAN

Kesimpulannya, pengkaji telah merujuk artis-artis seperti Adi Panutun dan Debbie Rivinandya, Isha Hening dan Nik Zainal Abidin dari segi teknik pemasangan, catan dan video pemetaan yang telah dilakukan dan mesej yang telah disampaikan. Penggunaan teknologi pada masa kini untuk menghasilkan karya terutamanya karya yang berunsurkan video pemetaan adalah berkesan dalam menarik minat audien untuk mendekati karya tersebut malah dapat memahami mesej yang hendak disampaikan.